SNSP-2G-EUR

INSTRUCTION BOOKLET

UBI SOFT
Entertainment Software

TM

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA

HUMAN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER, FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA. JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

F1 POLE POSITION 2

SOMMAIRE

Démarrer le jeu 2
Contrôles 3
Mode World Grand Prix 4
Mode Battle 5
Mode Test run 6
Mode Edit 7
Configuration 8
Les stands 9
Réglages de votre voiture 10
L'écran de jeu 12
CONTENTS 13
INHALT 25

DEMARRER LE JEU

Lorsque l'écran de présentation apparaît, sélectionnez votre mode à l'aide de la croix de direction, puis validez avec le bouton B pour lancer le jeu.

WORLD GRAND PRIX

Seul ou à deux joueurs, participez à une saison de Grands Prix.

BATTLE

Seul contre l'ordinateur, ou à deux, participez à une course en conditions réelles.

TEST RUN

C'est le mode d'apprentissage des pistes. Il vous permet de tester tous les circuits par tous les temps.

EDIT MODE

Ce mode vous permet d'entrer, puis de sélectionner de nouveaux pilotes.

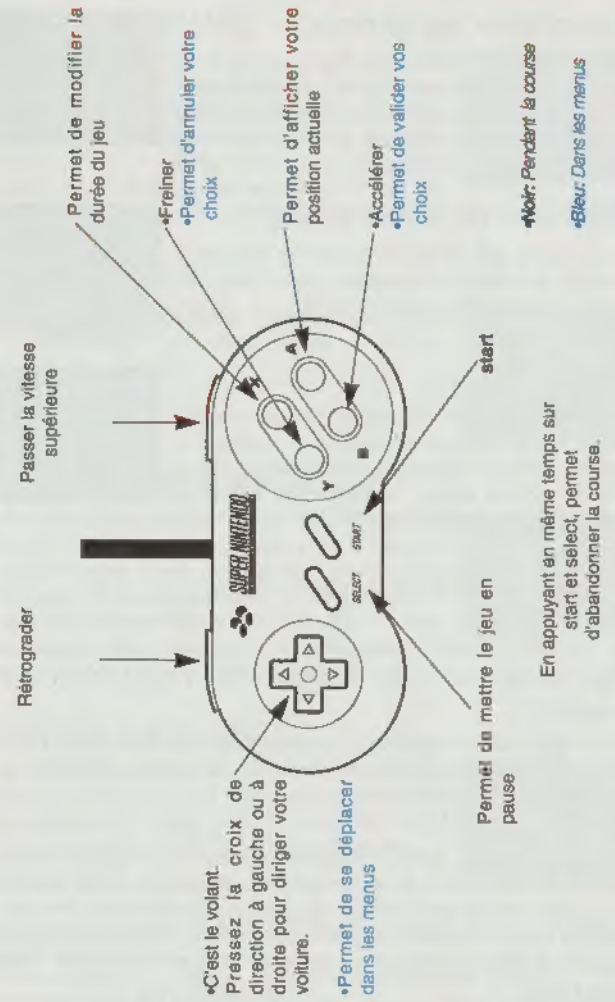
RECORD

Ce mode vous permet de visualiser les meilleurs temps pour chacune des courses.

CONFIG

Pour configurer vos conditions de course.

CONTROLES



WORLD GRAND PRIX

Enregistrer votre nom

Placez le curseur sur la lettre que vous voulez imprimer puis validez avec le bouton B. Lorsque toutes les lettres sont entrées, placez le curseur sur END et validez avec le bouton B.Le curseur du joueur 1 est bleu et celui du joueur 2 est rouge.

Sélectionner votre pilote

En appuyant sur les touches haut et bas de la croix de direction, sélectionnez votre pilote et validez en appuyant sur le bouton B.

Menu

Après avoir sélectionné votre pilote, un écran indiquant le tracé du circuit, les caractéristiques de course et le menu de sélection apparaît. Déplacez-vous dans le menu à l'aide des touches haut et bas de la croix de direction et validez avec le bouton B.

Setting

Pour déterminer les réglages de votre voiture.

Free Run

Ces essais libres vous permettent de faire quelques tours de pistes pour vérifier les réglages de votre voiture et prendre contact avec le circuit.

Qualify

Il s'agit des essais qualificatifs, qui permettront de définir votre position sur la grille de départ. Après vos trois tours d'essais qualificatifs, vous accédez directement à la course.

Race

C'est la course réelle. Avant de démarrer la course, vous pouvez modifier les réglages de votre voiture. Si vous n'avez pas effectué les essais qualificatifs, vous partirez en dernière position. Si vous terminez la course dans les six premiers vous marquerez des points.Vous pouvez abandonner la course lorsque vous êtes aux stands, en appuyant en même temps sur Select + Start.

Point Data

Vous permet de consulter les résultats du championnat en cours.

Data Save

Vous permet de sauvegarder les données du jeu.

BATTLE

Choix de la piste

Après avoir sélectionné le mode Battle, un écran semblable à celui de droite et affiché. Déplacez-vous dans le menu à l'aide de la croix de direction et modifiez chacun des critères proposés : Sélection du circuit, nombre de tours, conditions météo, ennuis mécaniques ou non (trouble on/off). Lorsque tous vos choix sont faits, placez-vous sur exit et validez avec le bouton B.

Choix du pilote

Sélectionnez votre pilote à l'aide des touches haut et bas de la croix de direction, puis validez avec le bouton B.

Choix des adversaires

Pour sélectionner vos rivaux, validez avec le bouton B les noms des pilotes contre lesquels vous souhaitez courir dans la liste qui vous est proposée. Si vous souhaitez qu'ils soient tous présents sélectionnez "FULL ENTRY". Pour terminer, placez-vous sur EXIT et validez avec le bouton B pour accéder à l'écran suivant.

Machine Setting

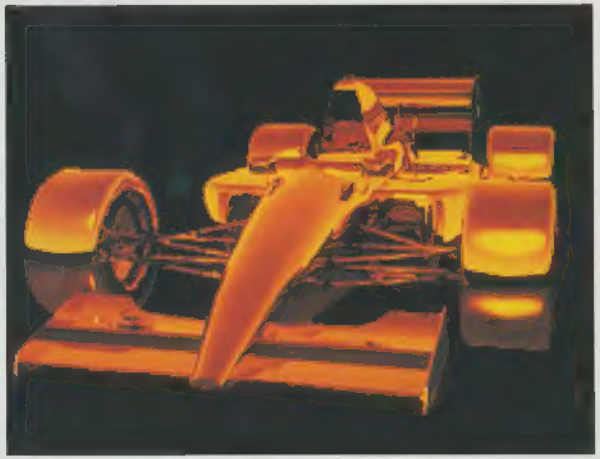
Avant de commencer la course, vous pouvez effectuer les réglages de votre voiture. Pour plus de précisions reportez-vous à la page 10. Quand vous sélectionnez EXIT, la course commence.

A la fin de la course, un écran affiche les résultats et vous propose les écrans suivants :

- **TRY AGAIN**.....Recommencer la même course
- **CHANGE COURSE**.....Courir sur un autre circuit
- **EXIT**.....Terminer le jeu et revenir à l'écran principal.

TEST RUN

Il s'agit de séances d'essais libres.
Choisissez votre circuit, les conditions météo, le nombre de tours que vous souhaitez effectuer. Puis sélectionnez votre voiture. Enfin procédez aux réglages de votre voiture. Le départ a lieu depuis les stands. Pendant ces essais, vous pouvez modifier les réglages de votre voiture en appuyant sur START + SELECT.



MODE EDIT

C'est le mode qui vous permet de construire votre propre voiture et votre propre team. Il vous donne accès au menu suivant :

Member Clear

Lorsque vous avez déjà choisi une configuration personnalisée, cette fonction vous permet de revenir à la configuration par défaut.

Files

Vous permet de sauvegarder ou de charger une configuration personnalisée.

Edit

Vous permet de créer une configuration personnalisée.

Exit

Vous ramène au menu principal.

Lorsque vous avez sélectionné EDIT, le menu suivant apparaît :

Driver Edit

Pour créer votre pilote : Nom, date de naissance, nationalité, visage.

Entry Member

Pour placer votre pilote ou les « guest drivers » (pilotes invités) dans les teams de votre choix.

Engine Contract

Pour affecter différents moteur sur les châssis. Ex : Moteur Ford sur Williams.

Exit

Pour revenir au premier menu Edit.

CONFIG

Computer level : Vous permet de définir la rapidité des autres concurrents sur une échelle de 0 à 3 ; 3 étant le plus rapide.

Machine touch : Pour déterminer l'incidence d'un contact avec un autre véhicule.
0.Pas du tout d'incidence
1.Seul un gros choc aura une incidence
2.A l'exception des pneus, tout choc aura une incidence
3.Tout contact a une incidence

Machine Damage : Pour définir le degré d'endommagement de votre véhicule sur une échelle de 0 à 3. 0 étant le minimum.

World GP Lap : Vous permet de définir le nombre de tours à parcourir en mode Grand Prix. Vous avez le choix entre 10, 20, 30, 40 ou MAX; MAX correspondant au nombre de tours effectué réellement pour chaque Grand Prix.

Weather : Vous permet de définir les conditions météo en mode Grand Prix.
Real : Conditions météo identiques à celles de 1993.
Normal : Les conditions météo sont déterminées au hasard.

Sound : Vous permet de sélectionner votre mode sonore : Mono ou Stéréo selon votre téléviseur.

PIT IN

Pour rentrer aux stands, prenez la piste de décélération, indiquée par des flèches jaunes. Les réparations seront effectuées automatiquement. Toutefois si vous souhaitez changer votre équipement pneumatiques, utilisez les touches gauche et droite de la croix de direction, puis validez avec le bouton B.Les indicateurs de dommages vous sont indiqués par une variation de couleur : du jaune pour de légers dégâts au rouge pour vous indiquer une situation de danger.

WIN : En cas de choc, un aileron endommagé diminue votre vitesse et votre tenue de route.

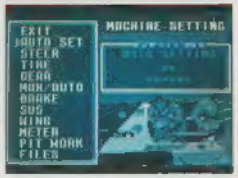
TIR : Pendant la course, vos pneus s'usent et l'adhérence de votre voiture s'en trouve diminuée.

SUS : Collisions ou sorties de pistes peuvent endommager votre suspension et donc diminuer votre tenue de route.

BRA : Au fur et à mesure de leur utilisation l'efficacité de vos freins diminue.

GER : Si votre boîte de vitesse est endommagée, la reprise de votre voiture sera plus faible et vous contrôlerez moins bien votre véhicule.

MACHINE SETTING



AUTO SET : Pour utiliser les réglages par défaut

STEER : Pour régler la souplesse de la direction et le retour du volant après un tournant.
Type 1 : Le volant revient un petit peu
Type 2 : Le volant ne revient pas du tout
Type 3 : Le volant revient automatiquement (configuré par défaut)
Type 4 : Le volant revient en ligne en appuyant sur la touche opposée de la croix de direction.
Par ailleurs, plus vos réglages seront proches de *EASY*, plus votre direction sera souple.

TYRE Vous pouvez sélectionner des pneus slick (temps sec) ou rain (pluie) et définir la dureté de la gomme :
HARD, gomme dure de longue durée, mais de faible adhérence.
SOFT, gomme tendre de courte durée, mais de forte adhérence.

GEAR Vous pouvez choisir :
une boîte à rapports courts, accélération puissante, mais vitesse de pointe inférieure,
une boîte à rapports longs, accélération moins puissante, mais vitesse de pointe élevée.

MAN/AUTO Vous avez le choix entre 3 types de transmission : Automatique, manuelle 5 ou 6 vitesses.

BRAKE : Il existe 7 réglages possible de freinage, entre *SOFT* (très résistants, mais peu efficaces) et HARD (très efficaces, mais peu résistants).

SUSPENSION : Pour déterminer la stabilité du châssis de la voiture, il existe 7 réglages entre *SOFT* (souple, peu d'adhérence, mais résistante) et HARD (dure, peu résistante, mais donnant beaucoup d'adhérence).

WING : Pour régler l'aérodynamisme, il existe 7 réglages entre *MAX SPEED*, qui privilégie la recherche de vitesse et *DOWN FORCE* qui axe sur une plus grande stabilité de votre véhicule.

METER : Choisissez votre modèle de compte-tours : Analogique ou Digital.

PIT IN : Sélectionnez le type d'intervention qui sera effectuée lorsque vous rentrerez aux stands.
Auto 1: Toutes les pièces ayant subi des dommages seront réparées. C'est l'intervention la plus longue.
Auto 2: Toutes les pièces pour lesquelles les dommages sont signalés en jaune seront réparées.
Auto 3: Toutes les pièces pour lesquelles les dommages sont signalés en rouge seront réparées.

FILES : Pour sauvegarder ou charger des données.

L'ECRAN

1. Affichage du temps réalisé pour le tour en cours.

2. Affichage de votre meilleur temps au tour.

3. Affichage de votre position.

4. Compte-tours

5. Position du levier de vitesse.

6. Indicateur de vitesse.

7. Curseur de direction, indique la direction prise par la voiture.

8. Indicateurs de dommages. Les différents indicateurs s'allument en jaune pour des dégâts mineurs, puis en rouge.

9. Voyant d'aspiration. Si votre F1 se trouve derrière une autre voiture, vous pouvez profiter du phénomène d'aspiration (le voyant SLP s'allume). Votre vitesse sera augmentée et vous pourrez en profiter pour dépasser vos adversaires.

10. Affichage du nombre de tours effectués.

F1 POLE POSITION 2

CONTENTS

Starting the Game 14
Controls 15
World Grand Prix Mode 16
Battle Mode 17
Test Run Mode 18
Edit Mode 19
Configuration 20
Pit In 21
Car Settings 22
Game Screen 24
INHALT 25

STARTING THE GAME

When the selection screen appears, choose the mode you want, using the control pad, and validate your choice by pressing the B button to start the game.

WORLD GRAND PRIX
Alone, or with another player, participate in a season of Grand Prix racing.

BATTLE
Alone against the computer, or with another player, participate in a race under real conditions.

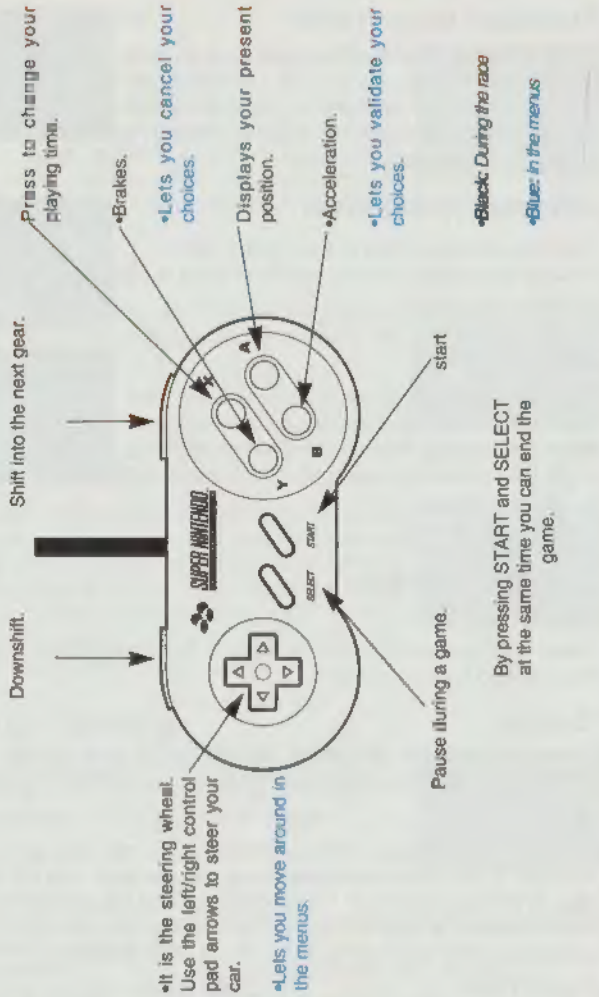
TEST RUN
This is the training mode. It lets you try out all the different tracks under a variety of weather conditions.

EDIT MODE
Enter, then select new drivers.

RECORD
See the best times for each of the races.

CONFIG
Set your race conditions.

CONTROLS



WORLD GRAND PRIX

Register your Name

Place the cursor on the letter you want to print and validate your choice with the B button. When all the letters are entered, place the cursor on END and validate with the B button. Player 1's cursor is blue, player 2's is red.

Choose your Driver

Use the up/down arrows of your control pad to choose your driver. Validate by pressing the B button.

Menu

After choosing your driver, a screen showing the track lay out, its caracteristics and the selection menu will appear. Move around in the menu by using the up/down arrows of your control pad and

Setting

Choose your car settings.

Free Run

These trial runs let you tour the track a few times to check your car settings and learn about the track.

Qualify

These are practice runs which will determine your position on the starting grid. After your three practice runs, you go directly to the race.

Race

This is the real race. Before starting it you can change your car settings. If you didn't participate in the practice runs, you will start the race in the last position on the starting grid. You will score points if you finish the race among the first six drivers.You can abandon the race during a pit stop by pressing SELECT + START together.

Point Data

Lets you check on the results of the championship being raced.

Data Save

Lets you save the game data.

BATTLE

Circuit Choice

After you choose Battle mode, a screen like the one on your right will be displayed.
Move around the menu using your control pad and change each of the options: circuit choice, number of laps, weather conditions, mechanical trouble or not (trouble on/off). Once you've made your choices, position yourself on EXIT and validate with the B button.

Driver Choice

Choose your driver by using the up/down arrows of your control pad and validate by pressing the B button.

Opponent Choice

To choose your opponents, select the names of the drivers against whom you want to race from the list of drivers and validate your choices by pressing the B button. If you want to race against all of them, select "FULL ENTRY". Position yourself on EXIT and press the B button in order to go on to the next screen.

Machine Setting

Before beginning the race you can choose your car settings. For more information see page 10. When you select EXIT, the race will begin.

At the end of the race, a screen will display the results and offer you the following choices:

- **TRY AGAIN** .....Start the same race over again
- **CHANGE COURSE** .....Race on another circuit
- **EXIT** .....End the game and return to the main screen

TEST RUN

Trial run sessions. Choose your course, the weather conditions and the number of laps that you would like to run. Choose your car settings. You start from the pit. During these trial runs, you can change your car settings by pressing START + SELECT.

EDIT MODE

This mode lets you put together your own car and team. It lets you access the following menu:

Member Clear
When you have already chosen a customized configuration this lets you return to the default configuration .
Files
Lets you save or load a customized configuration.
Edit
Lets you create a customized configuration.
Exit
Lets you return to the main menu.

When you choose EDIT, the following menu will appear:
Driver Edit
To create your driver: name, date of birth, nationality, face.
Entry Member
To place your driver or the guest drivers in the teams of your choice.
Engine Contract
To put a different engine in a car frame. Ex: a Ford engine in a Williams car.
Exit
To return to the first Edit Menu

CONFIG

Computer Level: Lets you determine the speed of the other competitors on a scale of 0 to 3, 3 being the fastest.

Machine Touch: To determine the incidence of contact with another car.
0 No incidence what so ever
1. Only a large shock will have an incidence
2 Besides the tires, all shocks will have an incidence
3. All contacts have an incidence

Machine Damage: Lets you determine the degre of damage done to your car on a scale of 0 to 3, 0 being the minimum.

World GP Lap: Lets you determine the number of laps to race in Grand Prix mode. You have the choice between 10,20,30,40 or MAX, MAX being the actual number of laps raced for each Grand Prix.

Weather: Lets you determine weather conditions in Grand Prix mode.
Real: Weather conditions identical to those of 1993.
Normal: The weather conditions are chosen at random.

Sound: Lets you choose your sound mode· Mono or Stereo depending on your television.

PIT IN

To enter the pit, take the deceleration track indicated by the yellow arrows. Repairs will be made automatically. If you wish to change your tires, use the left/right arrows of your control pad and validate by pressing the B button.
The damage indicators are shown by a change in color: from yellow for slight damages to red to show a dangerous situation.

WIN: In the case of a shock, a damaged wing will reduce your speed and your downforce will not be as good as it was.

TIR: During the race, your tires wear down and your car's traction will be reduced

SUS: If you hit another car or get run off the race track, your suspension may get damaged Your traction will be reduced.

BRA: The more you use your brakes, the less effective they will be.

GER: If your gear box is damaged, your car's pick up will be weaker and you will not control your car as well.

MACHINE SETTING

AUTO SET
To use the default settings .

STEER
To adjust the ease with which you steer and the realignment of the steering wheel after a curve.
Type 1: the steering wheel turns back a bit
Type 2: the steering wheel doesn't turn back
Type 3: the steering wheel realigns itself automatically (default configuration)
Type 4. the steering wheel realigns itself when you press the opposite control pad arrow. Steering will be easier the nearer you are to *EASY*.

TYRE
You can choose slick tires (dry weather) or rain tires and determine the hardness of the rubber.
HARD: hard resistant rubber with little traction.
SOFT: soft less resistant rubber with greater traction.

GEAR
You can choose.
Short gear ratios, which mean a faster acceleration but a lower maximum speed.
Long gear ratios, which mean a less abrupt acceleration but a higher maximum speed.

MAN/AUTO
You can choose between 3 types of transmission: automatic, 5 or 6 speed manual

BRAKE
There are 7 different brake levels, from *SOFT* (very resistant but not very effective) to *HARD* (very effective but not very resistant).

SUSPENSION
There are 7 different levels to help you determine the stability of your car's frame, from *SOFT* (soft, little traction but resistant) to *HARD* (hard, not resistant but a lot of traction).

WING
There are 7 different levels to help you adjust your car's aerodynamics, from *MAX SPEED* (the closest to your car's maximum speed) to *DOWN FORCE* (which gives your car greater stability).

METER
Choose the type of tachometer you want: analog or digital.

PIT IN
Choose the type of work you would like to have done on your car when you make a pit stop.

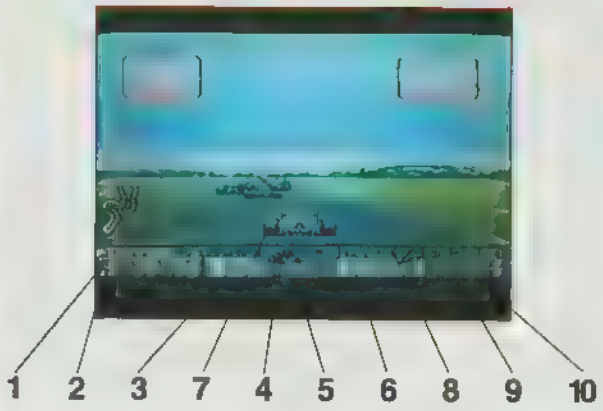
AUTO 1: all damaged parts will be repaired. This type of work takes the longest.

AUTO 2: all parts for which damage is indicated in yellow will be repaired.

AUTO 3: all parts for which damage is indicated in red will be repaired.

FILES: To save or load data.

THE SCREEN



1. Displays the current lap time

2. Displays your best lap time.

3 Displays your position.

4 Tachometer

5. Position of the gear shift.

6. Speed Indicator.

7 Direction Cursor, shows the car's direction

8. Damage Indicator. The different indicators light up in yellow for minor damages, then in red for more serious ones.

9. Draft Signal. If your F-1 is behind another car, you can take advantage of the draft phenomenon (your SLP signal will light up). Your speed will be increased and you can pass your opponents.

10. Displays the number of laps raced.

F1 POLE POSITION 2

INHALTSVERZEICHIS

Starten des Spiels.....26
Kontrolltasten.....26
World Grand Prix Spielart.....28
Battle Spielart.....29
Test Run Spielart.....30
Edit Spielart.....31
Gestaltung.....32
Die Boxen.....33
Einstellung Ihres Rennwagens.....34
Der Spielbildschirm.....36

STARTEN DES SPIELS

Wählen Sie vom ersten Bildschirm mit Hilfe des Steuerkreuzes Ihre Spielart. Bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit der B Taste und das Spiel kann beginnen

WORLD GRAND PRIX

Sie können an der Grand Prix Saison allein oder mit einem Mitspieler teilnehmen

BATTLE

Sie können unter Realbedingungen gegen den Computer spielen, allein oder mit einem Mitspieler

TEST RUN

Dies ist die Spielart "Training". Sie können hier sämtliche Pisten unter sämtlichen Wetterbedingungen ausprobieren

EDIT MODE

Hiermit können Sie neue Fahrer auswählen

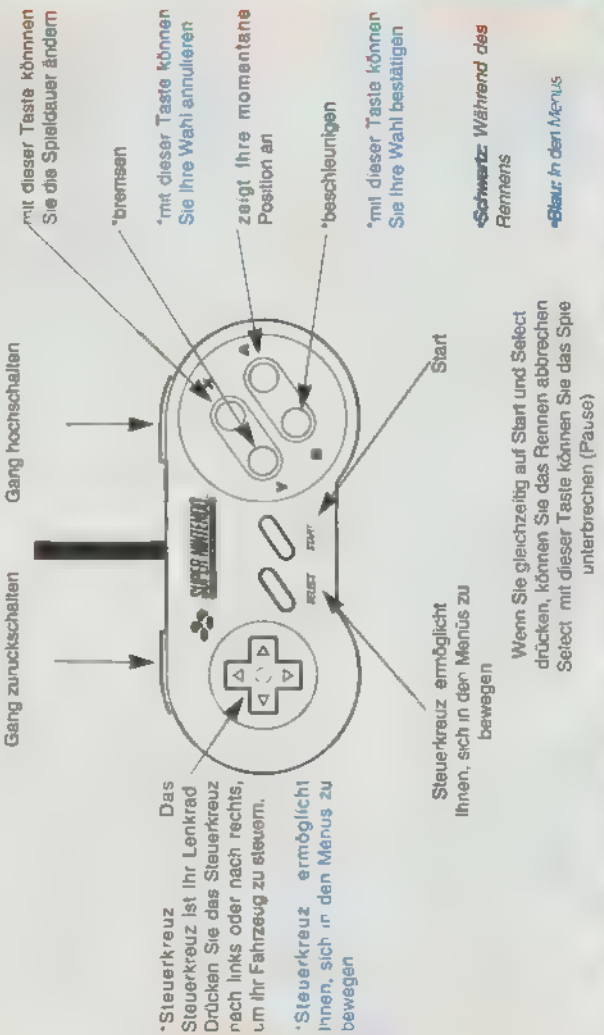
RECORD

Hiermit können Sie die Bestzeiten und Rundenrekorde eines jeden Rennens abfragen

CONFIG

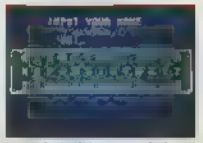
Hiermit können Sie das Spiel nach Ihrer Wahl gestalten

KONTROLLTASTEN



WORLD GRAND PRIX

Speichern Sie Ihren Namen ab



Gehen Sie mit dem Cursor auf den Buchstaben den Sie eingeben wollen und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der B Taste. Wenn Sie alle Buchstaben eingegeben haben, gehen Sie mit dem Cursor auf END und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der B Taste. Der Cursor des Spielers Nummer 1 ist blau und des Spielers Nummer 2 ist rot.

Wahl Ihres Fahrers

Wählen Sie Ihren Fahrer mit Hilfe der rauf/runter Tasten des Steuerkreuzes. Bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit der B Taste.

Menü

Nachdem Sie Ihren Fahrer gewählt haben, zeigt Ihnen der Bildschirm den Verlauf der Piste und die Besonderheiten des Rennens an. Das Auswahlmenü erscheint auf dem Bildschirm. Sie können Sich mit Hilfe der rauf/runter Tasten des Steuerkreuzes im Menü bewegen. Bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit der B Taste.

Setting

Hiermit können Sie Ihr Fahrzeug einstellen.

Free Run

Die Testrundenfunktion ermöglicht Ihnen, einige Testrunden auf der Piste zu drehen, um die Einstellung Ihres Fahrzeugs zu überprüfen und Sich mit den Gegebenheiten der Piste vertraut zu machen.

Qualify

Dies sind Qualifikationsrunden, die über Ihre Position auf dem Startfeld entscheiden. Nachdem Sie drei Qualifikationsrunden durchlaufen haben, gehen Sie sofort für das eigentliche Rennen an den Start.

Race

Dies ist das eigentliche Rennen. Bevor Sie losfahren, können Sie noch einmal die Einstellung Ihres Wagens verändern. Falls Sie an den Qualifikationsrunden nicht teilgenommen haben, starten Sie an letzter Position. Wenn Sie als einer der ersten sechs durchs Ziel gehen, erhalten Sie Punkte für das Rennen. Sie können das Rennen abbrechen, wenn Sie an den Boxen sind und gleichzeitig auf die Start und Select Taste drücken.

Point Data

Hiermit können Sie die Ergebnisse der Meisterschaft, die zur Zeit stattfindet, abfragen.

Data Save

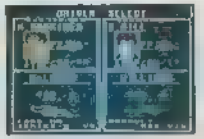
Hiermit können Sie die Daten des Spiels abspeichern.

BATTLE

Wählen Sie die Piste.

Nachdem Sie die Battle Spielart ausgewählt haben, zeigt der Bildschirm Ihnen ein bestimmtes Bild an (siehe rechts). Mit Hilfe des Steuerkreuzes können Sie Sich im Menü bewegen und jede der angegebenen Möglichkeiten verändern: Wahl der Piste, Anzahl der Runden, Wetterbedingungen, technische Schwierigkeiten an/aus (trouble on/off). Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, gehen Sie mit dem Cursor auf Exit und bestätigen Sie mit der B Taste.

Wahl des Fahrers

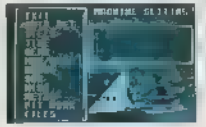


Wählen Sie Ihren Fahrer mit Hilfe der rauf/runter Tasten des Steuerkreuzes und bestätigen Sie Ihre Wahl anschließend mit der B Taste.

Wahl der Gegner

Wählen Sie unter den Namen der Fahrer, die Ihnen die Liste vorschlägt, die Gegner aus, gegen die Sie antreten wollen und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der B Taste. Wenn Sie gegen sämtliche Gegner gleichzeitig antreten möchten, wählen Sie "FULL ENTRY" aus. Gehen Sie auf EXIT und bestätigen Sie mit der B Taste, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben und zum nächsten Bildschirm vorgehen wollen.

Machine Setting



Bevor Sie mit dem Rennen beginnen, können Sie Ihren Rennwagen einstellen. Nähere Einzelheiten hierzu entnehmen Sie bitte der Seite 10. Gehen Sie auf EXIT und das Rennen kann beginnen !

Am Ende jedes Rennens zeigt Ihnen der Bildschirm die Ergebnisse an und Sie können unter folgenden Möglichkeiten wählen:

TRY AGAIN .....Das gleiche Rennen noch einmal fahren
CHANGE COURSE..... Ein anderes Rennen fahren
EXIT .....Das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren

TEST RUN

Dies sind die Trainingsrunden. Sie können die Piste, die Wetterbedingungen und die Anzahl der zu fahrenden Runden wählen. Anschließend wählen Sie Ihre Fahrzeug. Dann müssen Sie es richtig einstellen. Sie beginnen die Trainingsrunden von den Boxen aus. Während der Trainingsrunden haben Sie die Möglichkeit, die Einstellung Ihres Wagens zu verändern, indem Sie auf START und SELECT drücken.

EDIT MODE

Hier können Sie Ihren eigenen Wagen bauen und Ihr eigenes Team zusammenstellen. Sie haben Zugang zu folgendem Menü:

Member Clear

Falls Sie bereits Ihre eigenen Aufstellungen vorgenommen haben, können Sie hiermit diese annulieren und zurück zur vom Computer vorgegebenen Aufstellungen gehen.

Files

Hiermit können Sie Ihre Austellung abspeichern oder abrufen.

Edit

Hiermit können Sie Ihre personliche Aufstellung vorbereiten

Exit

Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

Wenn Sie EDIT gewahlt haben, zeigt Ihnen der Bildschirm folgendes an:

Driver Edit

Wählen Sie Ihren Fahrer: Name, Geburtsdatum, Staatsangehörigkeit, Gesicht

Entry Member

Hiermit können Sie Ihren Fahrer oder die "Guest Drivers" (Gastfahrer) in die Teams Ihrer Wahl aufnehmen.

Engine Contract

Hiermit können Sie verschiedene Motoren in unterschiedliche Fahrgestelle einbauen. Beispiel. Ford Motor im Williams Fahrgestell.

Exit

Sie kehren zum Edit Hauptmenü zurück.

CONFIG GESTALTUNG

Computer Level: Hiermit können Sie die Geschwindigkeit der Gegner auf einer Skala von 0 bis 3 bestimmen. 3 ist die höchste Geschwindigkeit.

Machine Touch: Hiermit können Sie festlegen, was passiert, wenn Sie einen anderen Wagen streifen.
0. Keine Vorkommnisse.
1. Nur ein größerer Aufprall führt zu Komplikationen.
2. Mit Ausnahme der Reifen führt jede Berührung zu Komplikationen.
3. Sämtliche Kontakte führen zu Komplikationen.

Machine Damage: Hiermit können Sie den Schaden, der Ihrem Wagen zugefügt wird, auf einer Skala von 0 bis 3 festlegen. 0 ist der niedrigste Schadensgrad.

World GP Lap: Hiermit können Sie festlegen, wieviele Runden in der Spielart Grand Prix gefahren werden sollen. Sie können zwischen 10, 20, 30, 40 oder MAX wählen. MAX entspricht der Anzahl der Runden, die tatsächlich bei einem Grand Prix Rennen gefahren wird.

Weather: Hiermit können Sie die Wetterbedingungen in der Spielart Grand Prix festlegen
Real: Die Wetterbedingungen entsprechen den tatsächlichen Wetterbedingungen im Jahre1993.
Normal: Die Wetterbedingunen werden durch Zufall bestimmt.

Sound: Hiermit können Sie den Ton wählen: Mono oder Stereo, je nach dem wie Ihre Fernseher ausgestattet ist.

PIT IN

Um zu den Boxen zurückzukehren, fahren Sie auf die Bremsspur, die Ihnen durch gelbe Pfeile angezeigt wird. Die Reparaturen werden dann automatisch vorgenommen. Wenn Sie Ihre Reifen wechseln wollen, benutzen Sie hierfür die links/rechts Tasten des Steuerkreuzes. Bestätigen Sie anschließend mit der B Taste.
Die Schäden werden Ihnen in verschiedenen Farben angezeigt: von gelb (leichte Schäden) bis rot (Gefahrensituation).

WIN: Wenn ein anderer Wagen Sie streift, wird Ihr Kotflügel beschädigt und Ihre Bodenhaftung sowie Ihre Geschwindigkeit nehmen ab.

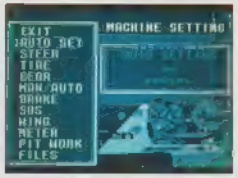
TIR: Während des Rennens nutzen sich Ihre Reifen ab und die Bodenhaftung nimmt ab.

SUS: Zusammenstöße oder Abweichungen von der Fahrbahn können Ihre Federung beschädigen und Ihre Bodenhaftung nimmt ab.

BRA: Nach und nach nimmt nutzen sich Ihre Bremsen ab und Ihre Bremskraft nimmt ab.

GER: Wenn Ihre Gangschaltung beschädigt ist, gewinnt Ihr Fahrzeug weniger schnell an Fahrt und Sie können es nicht mehr so gut kontrollieren.

MACHINE SETTING



AUTO SET: Der Computer nimmt die Einstellungen automatisch vor.

STEER: Hiermit können Sie die Lenkung einstellen und ob sich das Lenkrad nach einer Drehung zurückdreht oder nicht.
Typ 1: Das Lenkrad dreht sich ein wenig zurück.
Typ 2: Das Lenkrad dreht sich überhaupt nicht zurück.
Typ 3: Das Lenkrad dreht sich automatisch voll zurück. (Wird automatisch vorgegeben, wenn Sie nichts Anderes eingeben)
Typ 4: Das Lenkrad dreht sich zurück wenn Sie auf die Gegentaste des Steuerkreuzes drücken. Im allgemeinen gilt, daß je mehr Sie Ihre Einstellung in Richtung *EASY* vorgenommen haben, desto leichter läßt sich der Wagen lenken.

TYRE: Sie können Slick Reifen (trockenes Wetter) oder Rain (Regen) Reifen auswählen. Sie können auch die Härte des Reifengummis vorgeben:
HARD: hartes Reifengummi, lange Haltbarkeit, aber schlechtere Bodenhaftung
SOFT: weiches Reifengummi, kurze Haltbarkeit, aber gute Bodenhaftung

GEAR: Sie können unter folgenden Gangschaltungen wählen:
harte Gangschaltung, starke Beschleunigung, aber niedrigere Spitzengeschwindigkeit
weiche Gangschaltung, weniger starke Beschleunigung, aber höhere Spitzengeschwindigkeit

MAN/AUTO: Sie haben die Wahl zwischen 3 Gangschaltungsarten: automatisch oder per hand mit 5 oder 6 Gängen.

BRAKE: Sie können unter 7 verschiedenen Bremseneinstellungen Wählen: von *SOFT* (sehr widerstandsfähig, aber nicht sehr leistungsfähig) bis *HARD* (sehr leistungsfähig, aber nicht sehr widerstandfähig)

SUSPENSION: Es gibt 7 verschiedene Einstellungen für die Stabilität des Fahrgestells: von SOFT (geschmeidig, wenig Bodenhaftung, aber sehr widerstandsfähig) bis HARD (hart, wenig widerstandsfähig, aber sehr gute Bodenhaftung).

WING: Es gibt 7 verschiedene Einstellungen für die Aerodynamik Ihres Wagens: von *MAX SPEED* (gibt der Geschwindigkeit Ihres Wagens den Vorzug) bis *DOWN FORCE* (gib der Stabilität des Wagens den Vorzug).

METER: Wählen Sie Ihren Rundenzähler: analog oder digital

PIT IN: Wählen Sie die Reparaturen und Wartungen, die an Ihrem Wagen vorgenommen werden sollen, wenn Sie zur Box fahren.
Auto 1: Alle beschädigten Teile werden ausgebessert. Diese Reparatur dauert am längsten.
Auto 2: Alle in gelb angezeigten beschädigten Teile werden repariert.
Auto 3: Alle in rot angezeigten beschädigten Teile werden repariert.

FILES: Zum Abspeichern oder Laden von Daten.

DER BILDSCHIRM

1. Fahrzeitanzeiger der zur Zeit gefahrenen Runde

2. Fahrzeitanzeiger der besten Rundenfahrzeit

3. Positionsanzeiger

4. Drehzahlmesser

5. Ganganzeiger (zeigt an, in welchem Gang Sie sich befinden)

6. Geschwindigkeitsanzeiger

7. Richtungscursor, zeigt die Fahrtrichtung Ihres Wagens an

8. Schadensanzeiger. Bei kleinen Schäden leuchtet der jeweilige Anzeiger in gelb auf und bei größeren Schäden leuchtet er in rot auf.

9. Sogkraftanzeiger. Wenn sich Ihr Rennwagen hinter einem anderen Fahrzeug befindet, können Sie von der sogenannten Sogkraft profitieren. Der SLP Anzeiger leuchtet dann auf. Ihre Geschwindigkeit erhöht sich und Sie können diesen Vorteil nutzten, um Ihre Gegner zu überholen.

10. Rundenanzeiger (zeigt die Anzahl der gefahrenen Runden an)

CREDITS

Licensed by Foca to Fuji Television
© 1993 Human Corporation
© 1994 Ubi Soft Entertainment Software

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT BY HUMAN CORPORATION

PUBLISHED BY UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE

TEAM AT HUMAN

Hifumi Koto

Hiroyuki Abe

Ryuichi Ito

Shinya Nishina

TEAM AT UBI SOFT

Test and Technical support : Serge Hascoët, Denis Muffat-Meridol

Marketing : Florence Gayet

Manual : Cynégéthic

Distribué par
Guillemot Int. Software
BP 2
56200 La Gacilly
France

SOS LUDI
16 (1) 48 70 29 45
3615 LUDI GAMES

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous -Bois
France

UBI SOFT Ltd
Finchley House
707 High road
North Finchley
London N12 OBT

UBI SOFT GmbH
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh

STADLBAUER
MARKETING + VERTRIEB GES GmbH
MAGAZINSTRASSE 4, 5027 SALZBURG
Tel.: A-0662-88921

WALDMEIER AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 BASEL
Tel.: CH-061-311-8818

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON